

УДК 130.2

ББК Р 733; К 90

## **СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ШАРНИРНОЙ «МОДНОЙ КУКЛЫ» (К ВОПРОСУ О ТИПОЛОГИИ ИГРУШКИ)**

*Денисова Наталья Евгеньевна*

*канд. иск, доцент, доцент кафедры философии  
НТИ НИЯУ МИФИ,  
г. Новоуральск*

*Шерер Анастасия Александровна*

*старший преподаватель кафедры философии  
НТИ НИЯУ МИФИ,  
г. Новоуральск*

## **SOCIO-PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF STUDYING SHARNIRNAY HINGED PUPET ( TO THE QUESTION OF TYPES OF TOYS)**

*Denisova Natalya Evgenevna,*

*candidate of art, docent of chair of philosophy,  
Novouralsk*

*Sherer Anastasya Alexandrovna,*

*assistant of chair of philosophy, MIFI,  
Novouralsk*

### **АННОТАЦИЯ**

Статья посвящена специфике игровых моделей в современной культуре, предлагается вариант типологии игрушки, где разделение проводится по границе подвижности и степени условности. Шарнирная реалистичная кукла рассматривается как проявление нарушения основополагающих законов игры и отсутствия необходимых культурных цензов в современном социуме.

## ABSTRACT

The material is devoted to the problems and type of games model of contemporary culture. We produce the variant of dolls types, division on the base realistic images. The popular bolt joined realistic doll isn't the example of order games model.

**Ключевые слова:** кукла, игрушка, модель, знак, условность, образ, современная культура.

**Keywords:** puppet, toy, model, sign, image, modern culture

Игровые модели, складывающиеся в определенной культуре, с предельной точностью выражают ее глубинную сущность, раскрывают новые аспекты понимания, показывают тенденции развития. Кукла и игрушка вообще, ее бытование в культуре является предметом интереса философов, культурологов, социологов, психологов, искусствоведов. Среди множества типологий куклы выделяется ясностью и логичностью концепция, разработанная Ю.М. Лотманом [3, с. 377]. Лотман предлагает различать куклу игрушку и куклу модель, при этом граница проводится по критерию подвижности куклы, характеру производимых с ней действий. Игрушка подвергается определенным манипуляциям, куклу можно кормить, одевать, она «ходит в гости», «дружит», «путешествует». Модель находится в пространстве музея или интерьера, она может быть функциональной вещью (пугало) или сувениром. Существует и ряд промежуточных состояний между куклой-игрушкой и моделью. Например, авторская кукла, помещенная в коллекцию, может вдруг стать по желанию владельца игровой. Этому способствуют определенные параметры куклы, например такие, как подвижность, наличие шарнирных соединений, мягкое тело. Восприятие куклы также зависит от степени условности либо реалистичности образа. Мы полагаем, что типологическую схему, обозначенную выше, возможно дополнить данной характеристикой. В результате мы получим 4 типа куклы:

1. Условная кукла игрушка.
2. Реалистичная кукла игрушка.
3. Условная кукла-модель.
4. Реалистичная кукла-модель.

Известно, что пучок соломы, завернутый в тряпочку, может прекрасно справляться с ролью младенца. Условная кукла-игрушка является знаком, указывающим на какой-либо объект. Поэтому она часто обходится минимальной степенью проработанности деталей изображения. В инструкциях по изготовлению кукол для кукольного театра специально оговорено, что «...кукла не должна быть точной копией человека или животного, которого она изображает, так как она не будет смотреться со сцены и не привлечет внимания зрителя. Тем более что быть такой же подвижной, как любое живое существо, кукла не может» [5, с. 131]. С.В. Образцов указывает, что особая юмористическая острота кукольного спектакля возникает в момент встречи условной куклы с чем-то безусловным, принадлежащим человеческому миру, а также в моменты несовпадения сосредоточенной неподвижности кукольного лица с комичностью момента [4, с. 85]. Выдающийся режиссер и кукольник, создатель огромного количества спектаклей особо подчеркивает, что «...имитация человека или животного никогда не станет театральной куклой. Ей место в любом музее: этнографическом, палеонтологическом, зоологическом, но не в театре» [4, с. 239]. Куклы кукольного театра – это условные персонажи, узнаваемость и характерные черты образа могут быть обозначены всего несколькими выразительными чертами, поэтому «...изготавливая кукольную голову, не нужно заострять внимания на мелких деталях» [5, с. 143]. Предел лаконизма – лицо изображается кружочком, глаза – точками, нос и рот – черточками. (4, с. 131). Все отсутствующие детали должны быть дополнены воображением, которое составляет один из базовых компонентов игры как таковой.

Однако на современном игрушечном рынке существует множество предложений абсолютно реалистичных кукол-игрушек. Технические средства позволяют воспроизводить живые объекты с документальной точностью. Эта возможность, определенно, востребована. В данном случае кукла уже не является знаком, отсылающим к объекту, а сама становится, в первую очередь, объектом в реальном пространстве. Кукольная индустрия производит 2 основных иконографических типа такого рода объектов: fashion-doll («модная кукла») и baby-doll (кукла-младенец).

«Модная кукла» - это объект коллекционирования, посредством которого реализуется функция потребления и самоутверждения. Приобретая новые выпуски и коллекционные серии модной одежды и аксессуаров для куклы, владелец воплощает свои потребительские идеалы в социальном пространстве. Здесь огромную роль играют системы принятых в обществе норм, правил и стандартов моды, самостоятельно придумать правила такой игры нельзя. Эта система встроена в действующую ранговую модель маркеров социальной престижности. В сравнении с реальными коллекциями дизайнерской одежды, кукольные коллекции все же обходятся дешевле, кроме того, вещи идеально сидят на кукле и могут дать выход стремлению к перфекционизму. Линейки «модных кукол» обозначаются производителем 14+, таким образом, они предназначены для взрослых (например, Эллоуэйн Уайлд от Роберта Тоннера в соответствии с сопровождающей «легендой» – скучающая меланхоличная красавица, которая увлекается шопингом). Основная кукольная линия Тоннер - Тайлер Уэнтворт, модная девушка из Нью-Йорка, обладательница разнообразного гардероба «от кутюр» из натурального шелка и кашемира. Еще в 1990-гг. большинство кукол fashion были нешарнирными, что позволяло отнести их к категории моделей (например, кукла Джейн Маршалл от Мэла Одома выпуска 1994 года). Аутфиты куклы с документальной точностью воспроизводят модные образцы середины прошлого века. Однако в середине 2000 гг. уже появилась новая шарнирная версия куклы с разнообразным макияжем. Это уже кукла для игры, ее удобно наряжать и фотографировать. Поклонники и коллекционеры куклы Джейн четко делятся на два лагеря, представители разных сторон считают подлинной только новую, либо старую версию, именно в силу того, что это типологически разные игровые модели. Игровые модные куклы вписаны в социальное пространство, они имеют социальную «легенду», но символическое наполнение культурным смыслом, расширение историко-мифологического контекста также может переводить игровых кукол в категорию моделей, в связи с усложнением их аутфитов, удорожанием материалов, техники исполнения, индивидуализацией авторских образов. Ярким примером могут послужить кукольные персонажи Марины Бычковой, произведения уникального авторского художественного дизайна, с использованием достижений ювелирного искусства. Шарнирные фарфоровые куклы Марины Бычковой

обладают «двойным статусом» - подвижной игровой реалистичной куклы и статуарной авторской коллекционной куклы, на веб-сайтах, посвященных куклам, можно найти информацию о том, что ее работы пользуются одинаковым спросом у разных категорий коллекционеров [6].

Поиск игрушки взрослым человеком особенно показателен, как наиболее свободный поиск объекта, соответствующего его идеальным представлениям. Взрослый при выборе игрушки избавлен от давления необходимости. Ему не нужна игрушка, как обязательный утилитарный предмет. Ребёнок ограничен в своем выборе несколькими обстоятельствами. Во-первых, он не имеет возможности распорядиться финансами, свобода трат на игрушки зависит не от него. Во-вторых, ребёнок вынужден выбирать из достаточно узкого ассортимента товаров. Игрушка взрослого человека исключает даже такой утилитарный аспект, как воспитательная цель. Она начинает играть роль очищенного желания, социального зеркала, партнёра, а не учителя или воспитателя. Игрушка становится своеобразным зеркалом, дающим идеальное отражение. В случае с «модными куклами» можно утверждать, что она воплощает идеализированный образ себя.

Однако формируется и альтернативное направление создания предельно реалистичной куклы, в образе которой заостряются недостатки, присущие живым объектам. Куклу Лэммили от американского дизайнера Николая Ламма, например, сопровождает комплект стикеров для натурального изображения прыщей, растяжек и целлюлита. Лэммили обладает полноватой фигурой, что не мешает ей «приобретать и с удовольствием носить» модные коллекции одежды для туристических путешествий. Куклы-младенцы также предельно реалистичны во внешнем воспроизведении объекта, но их «идеальность» проявляется, скорее, в отсутствии неудобств и сложностей, которые могут доставить реальные живые дети. Такие игрушки – это объекты, которые замещают живые объекты, создают человеку социальное окружение с определенными параметрами, которые он может сам моделировать. Например, очень популярной стала практика изготовления шарнирных кукол «под заказ», когда образ дорабатывается совместно автором и будущим владельцем. Стоит особо отметить, что традиционная народная игрушка всегда была условной. Выход игры в реальное социальное пространство, очевидно, находился под культурным запретом. В современной

культуре этот запрет нивелируется, ограничения снимаются, и в результате может происходить произвольное искажение социального пространства потребителя такого рода кукольной продукции. Шарнирная кукла с высокой степенью реалистичности изображения, обладающая частичной способностью к движению наряду с отсутствием мимики, может невольно ассоциироваться «...с псевдожизнью, мертвым движением, смертью, притворяющейся жизнью» [3, с. 379] Шарнирные куклы на руках у владельцев производят мистическое впечатление «гостей из Зазеркалья». Более «живыми» реалистичные шарнирные куклы выглядят на фотосессиях, где скрадывается отсутствие мимики. Видимо, поэтому фотографирование шарнирных кукол в последнее десятилетие стало очень популярным модным, интенсивно развивающимся направлением в кукольном мире. Шарнирная кукла, с высокой точностью воспроизводящая и замещающая в реальном пространстве живой объект, нарушающая тем самым законы игры, - это проявление вседозволенности, характеризующей общество потребления.

### **Список литературы:**

1. Дайн Г.Л. Пишу об игрушке - Сергиев Посад: Цветографика, 2013 -256 с.
2. Каган М.С. Морфология искусства. – М: Искусство, 1972 – 440 с.
3. Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Избранные труды. В 3-х тт. – Таллинн: Александра, 1992. – Т. 1. С.377-380.
4. Образцов С.В. Моя профессия. – М.: Искусство, 1981.- 464 с., ил.
5. Юранова А.А. Куклы и игрушки своими руками. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2011 – 256 с., ил.
6. Планета Кукол - [www.DollPlanet.ru](http://www.DollPlanet.ru) [Дата обращения: 08/11/2014]